

# COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

## Datos

- Plazas: mínimo 4 equipos, máximo 8
- Premio: 200€ (40€ por jugador)
- Inscripción gratuita

## Mapas disponibles

1. de\_dust2
2. de\_cbble
3. de\_inferno
4. de\_mirage
5. de\_cache
6. de\_overpass
7. de\_train

Se realizará un Map-pool entre los capitanes de los equipos para decidir los 3 mapas en los que tendrá lugar su enfrentamiento. Todos los partidos se realizarán con el modelo Bo3 (Al mejor de 3 mapas).

## Elección de mapa

- Ban Equipo A
- Ban Equipo B
- Ban Equipo A
- Ban Equipo B
- Elige Equipo A
- Elige Equipo B
- El último mapa libre es el de desempate

## Reglas específicas

- El bando se elige con una ronda de cuchillos en el mapa elegido. El que gana la ronda de cuchillos elige si quiere ese bando o quiere intercambiarlo con su rival.
- No hay ningún arma, accesorio o granada baneado. Todo es utilizable.
- Gana la partida el primer equipo que llegue a 16 rondas ganadas.
- En caso de empate 15-15, ganará el equipo que logre ganar la siguiente.

## Reglas del jugador

- Cualquier jugador que no esté presente al comienzo del enfrentamiento quedará totalmente descalificado. Se recomienda estar 10 minutos antes.
- En caso de solapamiento de horario se debe notificar a la organización inmediatamente, antes del comienzo del encuentro.
- El organizador responsable del torneo podrá descalificar a cualquier equipo/usuario si así lo cree conveniente sin posibilidad de readmisión.
- Debe de jugar el número mínimo de equipos para poder llevar a cabo el partido.

## **Las siguientes acciones serán consideradas como desleal**

- El uso de cualquier programa para hacer trampa y/o map hack. (Cualquier tipo de hack).
- Cualquier desconexión intencional.
- El uso de cualquier configuración que exceda las configuraciones standard y permitidas.
- Comportamiento antideportivo o, en general, perjudicial (ej: gritar), inapropiado y/o acciones no profesionales dirigidas a otro jugador u organizador, también se incluye el abuso del chat de texto del juego con el fin de ofender o crear discordia en el desarrollo del partido.

La penalización queda en manos del árbitro.

## **Desconexiones**

- Si los problemas de conexión son debidos a un mal funcionamiento de los ordenadores suministrados por la organización, se mantendrá la cuenta de las partidas y rondas hasta el momento y se seguirá el juego a partir de la ronda que se interrumpió.
- Si la desconexión de algún jugador es causada por algún problema de la red suministrada en el evento, se mantendrá la cuenta de las partidas y rondas hasta el momento y se seguirá el juego a partir de la ronda que se interrumpió.
- Cualquier desconexión ajena al usuario supondrá la repetición del partido si el organizador principal del torneo así lo cree oportuno.

Si tienes cualquier duda o sugerencia no dudes en escribirnos a [ajbadagame@gmail.com](mailto:ajbadagame@gmail.com) poniendo en el asunto del mensaje “**FIFA FDV**”. Todos vuestros mails serán atendidos y respondidos lo más rápido posible.